

# DOUBLE TAKE



COMMODORE DISK

**ocean**

# DOUBLE TAKE

Its program code, graphic representation, and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved Worldwide. Double Take runs on the Commodore 64/128 micro computers.

## THE GAME

The year 2008, the time mid-day, the place a rather large, computer controlled "Physical Particle Investigation Unit" out in the middle of a bleak and lonely landscape, where the only sounds are the howling winds and the distant hum of the particle accelerator beneath the ground.

A young research assistant is sitting at his terminal drinking his umpteenth coffee and totally oblivious to the momentous chain reaction that his experiment is creating: His investigation into the inherent instability factors of particles of "antimatter" when held for periods of greater than a few seconds should not have raised many eyebrows; unfortunately for him, a great interest was being shown by a being of a different state; this being is SUMINK!

In life there are always mirrors, doubles. Nothing is totally unique. Few however would have believed that their whole universe was "doubled", that for every object in our universe there was a similar object in an opposite universe. This opposite universe was Sumink's. Fate however was as twisted as usual and Sumink was bored! He was a warrior without a battle, a life without meaning but not without hope. His hope? That a channel could be found between his universe and ours.

Suddenly the stability alarms sounded! The assistant found the room slipping away from him, his movements were becoming frozen, his reality, no longer real. Sumink had, through a particle of an "anti-matter" found his channel and was not going to wait for a second chance. The assistant was thrown into the sixth dimension where stability is a dream and reality a myth but where the battles are just as deadly.

The two universes collide briefly, both are made unstable, objects pass between them and a state of flux is set up between our positive universe and Sumink's negative one.

This collision results in several different events.

1. Objects from our universe swap places with their opposites in Sumink's universe
2. A "sparkling cloud" is created. This is a tunnel between the two sides; contact with this cloud will transport you to the other side!
3. The universe constantly changes and you may suddenly be transported to the other side, if you are not in a stable room.

## THE GAME OBJECTIVE

1. TO PLACE ALL OBJECTS INTO THEIR CORRECT UNIVERSE.
2. DEFEAT SUMINK (ONCE STAGE ONE IS COMPLETE).

## LOADING

Select 64 mode. Insert joystick plug into port two of your C64/128. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type load "\*"8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

# CONTROLS

The program is controlled by Joystick in Port 2.



## EXTRA CONTROLS JOYSTICK/KEYBOARD

1. To pick up an object press "DOWN + FIRE"
2. To drop an object press "SPACE"
3. To use the "sparkling cloud" press "FIRE" when you are over the cloud.
4. To move through whirlwinds (duors), place Hero above the door and press Down + Fire. (Control of the Hero will be removed from the player if correctly placed).
5. To move through the Cyclotron (blue tunnel) go to edge and press "FIRE".
6. To move through Port Holes, place Hero on top press "FIRE".
7. Note that left and right are reversed in the negative universe, (but not in the Cyclotron)!

# PLAYING

The game is set inside the complex itself and using the cyclotron as a passage to certain parts, which cannot be reached otherwise, you must ensure the whole complex is stable, (including the complex in the negative universe).

You play the part of the assistant, whose task is to stabilise the two Universes by finding the correct location for any object which has been transported to its opposite universe. When this task has been accomplished you must then do battle with Sumink; this takes place inside the negative Universe. Defeat him to win the game!

## OBJECTS

Every object in our universe has a "Double" in Sumink's universe.

If one of our objects has travelled to his universe then its opposite has travelled to ours.

Only in rooms which are unstable has there been a swapping of objects.

Transportation of an object without that object having been "stabilised" will change the object carried into its double!

To transport an object back to its correct universe the object must have been stabilised by activating the "sparkling cloud" when carrying an object.

## SPARKLING CLOUD

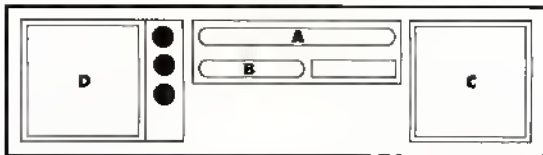
This has the ability to allow you to cross between the two universes whilst keeping your object in the same state.

To activate the "sparkling cloud" place the hero over it and press "FIRE". If the "sparkling cloud" has been activated your object will remain the same, as the universe about you changes.

The "sparkling cloud" travels along all the parts of the complex but will not enter the cyclotron (there is a "sparkling cloud" in both universes).

# THE DISPLAY PANEL

(Bottom of screen).



## KEY

- A Your strength is shown by the green/red energy bar. Energy can only be lost and must be conserved. All contact with aliens decreases your energy; also the particle inside the Cyclotron (particle acceleration) will on collision with you decrease your energy! These particles can be fired at.
- B The Universe Time Indicator; the sliding pointer at the bottom shows you when the universe is going to change. The elections in your display screen (see electron display) will achieve infinite mass when the universe is due to change, you will be unable to change rooms or manipulate objects whilst this state is active.
- C Electron Display: Each double room i.e. a "Room" plus its mirror in the negative universe is represented by a single Electron. There are sixteen rooms in each universe therefore there are sixteen elections.  
These rooms can either be stable or unstable.  
When you visit each room for the first time, its electron will appear in the atom displayed on the lower right screen. When you are in a room, the electron representing that room will flash.  
If both rooms in each universe are stable, this election will be green; if both rooms are unstable, it will be red, or if one is stable and the other is not, it will be blue.
- D The screen on the left displays the object you are carrying in its current state. On the right of this screen are three lights:—
  - (1) Top light will be red if the object is in incorrect universe, green if correct.
  - (2) Centre light will be red if you are in incorrect room, green if correct.
  - (3) Bottom light will be red if the object is in the wrong state (positive in a negative universe, for example), green if in the right state.All three lights, therefore, need to be green before you can successfully find it's right position in the room.  
The lights will remain green if the object is correctly placed and you will be unable to pick it up again, but will go red otherwise.
- E When all rooms have been stabilised, you must find Sumink in the negative universe and defeat him.

## DOUBLE TAKE

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading.

IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:

**MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.**

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

Produced by D.C. Ward.

©1986 Ocean Software Limited.

Game Design Copyright Denton Designs Limited.

## LE DOUBLE UNIVERS

Ses programmes, sa représentation graphique et sa réflexion esthétique sont le propre de la Chaire. Guillaume Laroche et il y a proposé films, expériences, réflexes, leurs surdiffusés sous quelque forme que soit sans la moindre note de pitié de Chaire. Guillaume Laroche a tout cela organisé pour le monde entier. DOUBT TAKI passe sur les mur et ordinaire. Communiqué 6-4-17-78

**LE 1FU**

[illegible]

Un jeune écrivain est venu devant son tableau, au lieu de boire sa bière, les bras levés, ayant oublié, pour un moment la poursuite vacillante en l'indie, rêvée par son expérience. Sa main brève les traits d'un tableau brisé, meurtre des parties d'un "automatisme" quand elles sont unanimes et éternelles pendant un flux d'inspiration à quelques secondes d'un bruit par où s'écoule le besoin du réartur; malheureux, car il n'y a pas de réartur, d'un être d'une nature différente, il n'y a que de la réartur.

[illegible]

Les deux univers s'entrecroquent pendant une période boursière où qu'il les vaudrait les drams sur tables les ubiye passent de l'un à l'autre et un flux s'établit entre nous univers positif et l'univers négatif de Strumik. C'est l'illusion perceptive d'illusions plénomères.

1. Les objets de votre lessona pertraintent avec leurs doubleur drur l'uivres de Sumuk.  
2. Un "nugaz" scintillur est scir. Un uuvur pntre entre les deur rutes, si vour entrez en r l'itala avec si pntur, il vour bouppertera de l'autre coté.  
3. l'uivres r hanger r urtamentet si vour d'étes pnt dans une pnt r r d'itir, vour pouvez drlar ou soudaur être transporté du l'autre coté.

l'Objetif du feu

- 2: VAINCRE SEULEMENT UNE FOIS QUE LE STADIUM EST REMPLI

## CHARGEMENT

Sélecteur de fonction 64. Indique la prise du levier du pont 2 de vitesse C6/4 et 28. Mettre l'unité de lecture de disque sur la position marche, plaquer le grappin sur l'unité de lecture, puis imprimenter le haut. Leper le levier "64" et le TURB. l'écran d'introduction apparaît et le programme se lance automatiquement.

## COMMANDES

Le jeu se joue avec un dé à six faces.



### COMMANDES SUPPLEMENTAIRES LEVIER/CLAVIER

1. Pour numériser un objet, appuyez sur "EN BAS + IRR"
2. Pour laisser tourner un objet, appuyez sur "SPACE"
3. Pour utiliser le "mange-escarabots", appuyez sur "HÉROS" quand vous venez de trouver d'au-dessus d'un marteau
4. Pour traverser les tourbillons bleus, placez le Héros au-dessus de la goutte d'eau et appuyez sur la Barre d'Inertie pour le contrôler plus le Héros s'est placé correctement
5. Pour traverser les cycloïdes (tourbillons bleus), placez-vous au bord de l'écran et appuyez sur "IRR"
6. Pour traverser les Hublots, placez le Héros au-dessus et appuyez sur "IRR"
7. Attention: la droite et la gauche sont inversées pour les joueurs jouant à deux dans le jeu à deux!

## A VOUS DE JOUER

Le joueur ritué à l'intérieur du complice lui-même et le cyclotron lui-même comme passage pour aller dans certaines parties dont l'accès serait autrement impossible. Vous devez vous souvenir que le complice universel stabilise le complice dans l'univers unifié. Vous jouez le rôle de l'arrestant dont le mission est de stabiliser les deux univers en prenant le placer l'oracle de chaque objet qui a été transporté dans l'univers opposé. Une fois une tâche ardue accomplie, vous devez vous souvenir à l'instant, à l'instant, à l'instant de l'univers égal. Vous devez le peut passer un utilisant votre connaissance de la loi et votre système d'ordre. Il faut le se faire pour donner la loi.

## LES OBJETS

Chaque objet dans notre univers possède un "double" dans l'univers de Sumink.

Si un de nos objets est passé dans son univers, son opposé se trouvera dans le nôtre. Ce échange d'objets n'a eu lieu que dans les jeux qui sont instables. Si un objet est transporté sans avoir été stabilisé, il se transformera en son double!

Pour rajouter un objet dans son univers d'origine, il faut stabiliser cet objet en

DA. Actuellement le "nuage scintillant" quand un objet est transporté l'indique sur l'objet transporté devant être lumineux.

La stabilité de l'objet est indiquée par son reflet: plus l'objet transporté est proche du blanc (relatif), plus il est stable.

Si sur le lance-objets l'objet redevenu instable (c'est-à-dire qu'il reprendra la couleur d'origine)

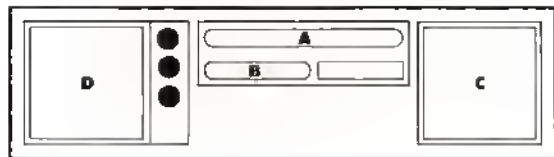
## LE NUAGE SCINTILLANT

Cela-ci vous offre la possibilité de passer d'un univers à l'autre tout en maintenant votre objet dans le même état.

Pour activer le nuage, plus vous voyez l'écran au-dessus de l'écran et appuyez sur "FIRE". Si le "nuage scintillant" apparaît, l'objet que vous transportez commencera à briser au blanc. C'est-à-dire et donc vous le même à mesurer que l'univers change autour de vous. Le "nuage scintillant" ne peut se déplacer dans tout le système et il ne peut pas entrer dans le cyclotron. Il y a un "nuage scintillant" dans les deux univers.

## LE PANNEAU D'AFFICHAGE

Au bas de l'écran



## CLE

- A. Votre jeu est indiqué par la barre d'énergie pour l'usage. Vous ne pouvez que perdre de l'énergie, vous devez donc essayer de la conserver.  
Tous les objets ont des écus incriminés vous font perdre de l'énergie. Les particules à l'intérieur du cyclotron qui élargissent de particules vous font aussi perdre de l'énergie quand elles entrent en collision avec vous. Il est possible de tirer sur ces particules.
- B. L'indicateur de temps de l'univers. Le fleche mobile au bas de l'écran vous montre quand l'univers est sur le point de changer. Les électrons qui vous ont un affichage local affichage électrons attendent une réaction immédiate au moment où l'univers est sur le point de changer. Vous ne pouvez ni changer de pièce ni manipuler d'objet pendant que cet état est actif.
- C. Affichage électrons. Chaque double pièce, c'est-à-dire une "pièce" plus sont mises dans l'univers négatif est représentée par un simple électrons. Il y a seize pièces dans chaque univers, il y a donc seize électrons. Ces pièces peuvent être stabilisées ou instables. Quand vous voyez chaque pièce pour la première fois, son état sera apparaît dans l'affichage électrons et à droite de l'écran. Quand vous êtes dans une pièce, l'électron se représentant cette pièce s'agrandira.  
Si les deux pièces dans chaque univers sont stables, cet électrons sera vert. Si les deux pièces sont instables, il sera rouge. Si une pièce est stable et l'autre ne l'est pas, il sera blanc.
- D. Sur le côté gauche de l'écran l'objet que vous portez est affiché dans son état du moment. Il y a trois indicateurs lumineux sur le côté droit de l'écran.  
1) L'indicateur du haut sera rouge si les objets sont dans le mauvais univers, vert s'ils sont dans le bon univers.  
2) L'indicateur central sera rouge si vous êtes dans la mauvaise pièce, vert si vous êtes dans la bonne pièce.  
3) L'indicateur du bas sera rouge si les objets sont dans le mauvais état, vert s'ils sont dans le bon état.  
Les trois indicateurs lumineux doivent donc être verts avant que vous ne puissiez trouver sa position exacte dans la pièce. Les indicateurs restent verts si l'objet est plus équilibré et dans ce cas vous ne pouvez pas le reprendre. Les indicateurs restent rouges si l'objet n'est pas équilibré et dans ce cas vous pouvez le reprendre.
- E. Quand toutes les pièces ont été stabilisées, il vous faut trouver Sumink dans l'univers négatif et le battre.

## LE DOUBLE UNIVERS

Prochaed by D.C. Ward

© 1986 Orion Software Limited

Game Design Copyright Denton Designs 1986

# DOUBLE TAKE

Programm, Idee, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright des Doran Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der vorgenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgetauscht oder in irgendeiner Form ohne Rücksicht gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Double Take kann an den Commodore 64/128 Microcomputern abgespielt werden.

## DAS SPIEL

Das Jahr ist 2008, die Tageszeit Mittag, der Ort ungenannt, Computer kontrollierte "Ichheit" ist die Erforschung von physikalischen Partikeln, "wir" ist ein Computer und ein menschliches Wesen, von man einzig den Wind heulen hört und das entleerte Äußere des Lebens.

Der junge Leutnant hat einen Unfall an seinem Terminal, trinkt seinen letzten Kaffee und ist auf der Toilette der Seitenstrasse, wo ihn wertlos ein Koffer auslöst, aber nicht bewußt. Seine Untersuchungen der Instabilitätsfaktoren von "Antimaterie"-Partikeln, die während mehr als ein Jahr festgehalten werden, hätte wenig Aufsehen erregen sollen, außer die Hinweise legten aber ein Wesen in einem anderen Zustand großes Interesse da. Dies ist SUMINKI.

Im Leben gibt es immer Spielerei, Doppelgänger. Mit ihm ist ganz einzigartig. Nur wenige hatten aber geglaubt, daß ihr ganzes Universum "gedoppelt" wäre, daß es hat jenen Gegenstand in unserem Universum einen ähnlichen Gegenstand in einem entgegengesetzten Universum gibt. Dieses entgegengesetzte Universum gehört Sumink. Das Schicksal ist was inneres Wesenheit, und Sumink langsam in ihm. Es ist ein Krieger ohne Schuld, ein Leben ohne Bedeutung, aber nicht ohne Hoffnung. Seine Hoffnung! Einen Kampf zu haben zwischen seinem Universum und unserem.

Seine Handlungen der Stabilitätsumgebung. Der Raum ruht in unter dem Assistenten weg, seine Bewegungen werden nicht und seine Realität ist nicht mehr real. Drei Ionen "Antimaterie"-Partikel hat Sumink seinen Kampf gelassen, und in wartet nicht auf eine zweite Chance. Der Assistent wird in die sein neue Dimension geworfen, wo Stabilität ein Team ist und Realität ein Mythos, aber was der Kampf genauere freudig sind.

Die zwei Universen stoßen kurz zusammen, beide werden umfaßt, Gegenstände tauschen von einem in den anderen und alles kommt ins Fließen zwischen unserem positiven und Sumink's negativen Universum. Aufgrund dessen Kollisions Kampf es zu zwei Dimensionen.

1. Gegenstände aus unserem Universum verlassen ihre Plätze mit ihrem Gegenstand in Sumink's Universum.
2. Eine "Inklingende-Welle" wird erzeugt. Dies ist ein Tunnel zwischen den beiden Seiten, Kontakt mit dieser Welle transportiert Du von einer Seite zu anderen!
3. Die Dimensionen tauschen sich ständig und Du kannst plötzlich in anderen transportiert werden, wenn Du Dich nicht in einem stabilen Raum befindetst.

Das Ziel des Spiels:

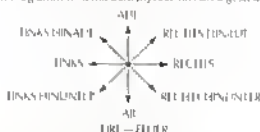
1. PLATZIERE ALLE GEGENSTÄNDE IN IHREM KORREKTEN UNIVERSUM
2. BEIEGE SUMINK'S KRIEGSSTRATEGIE UND LÖSE DIESER KRIEGS

## LADEN

Wähle Modus 64. Stehle die Joystick in dem Port 2 Deines C64/128. Stehle das Diskettenlaufwerk an und lege das Programm mit der Beschriftung nach oben ein. Typus "LOAD", "B", RT (RUN). Die Einleitung wird erscheinen und danach lädt sich das Programm automatisch.

## STEUERUNGEN

Das Programm wird mit dem Joystick im Port 2 gesteuert.



## ZUSÄTZLICHE STEUERUNGEN JOYSTICK/TASTATUR

1. Um einen Gegenstand aufzunehmen, drücke "AB + FIRE".
2. Um einen Gegenstand fallen zu lassen, drücke die "TASTAT".
3. Um die "Inklingende-Welle" zu benutzen, drücke "FIRE" wenn Du oben bist.
4. Um durch die Wirbelwende (Tunnel) zu kommen, platziere den Helden oben der Seite und drücke "AB + FIRE". (Wenn richtig platziert, verläßt der Spieler die Kontrolle über den Helden).
5. Um durch den Cyclotronkanal (Tunnel) zu kommen, gehe zum Rand und drücke "FIRE".
6. Um durch die Ballwagen zu kommen, platziere den Helden darüber und drücke "FIRE".
7. Merke Dir daß im negativen Universum es hat und links vertauscht sind (aber nur mit um Cyclotron).

## SO WIRD GESPIELT

Das Spiel findet im Komplex (Innen) statt, und Du mußt sicherstellen, daß der ganze Komplex stabil ist (auch der Komplex des negativen Universum). Den Cyclotron benutzt Du, um zu bestimmten Teilen des Komplexes zu gelangen, weil er sonst nicht erreicht werden können.

Das Spiel die Rolle des Assistenten, dessen Aufgabe es ist, die beiden Universen zu stabilisieren. Dazu mußt in den richtigen Platz finden für jeden Gegenstand, der im entgegengesetzten Universum transportiert wurde. Wenn das erledigt ist, mußt in gegen Sumink kämpfen, dessen Kampf findet im negativen Universum statt.

Besiege ihn und gewinne das Spiel!

## GEGENSTÄNDE

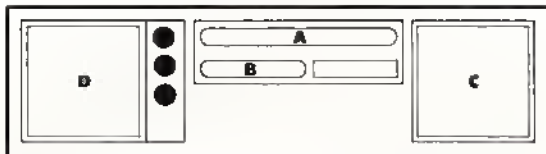
Jeder Gegenstand in deinem Universum hat sein "Doppel" in Samlinks Universum. Wenn einer deiner Gegenstände in sein Universum gerutscht ist, dann ist sein Gegenstand in deinem gerutscht. Den Austausch von Gegenständen hat nur in unsichtbaren Räumen stattgefunden. Der Transport eines Gegenstandes, der nicht "stabilisiert" werden ist, führt zu seiner Verwandlung in sein Doppel! Um einen Gegenstand zurück zu seinem Universum zu transportieren, mußt Du ihn zuerst stabilisieren durch Aktivieren der "funkelnden Wolke". Während Du ihn tragtst

## DIE FUNKELNDE WOLKE

Sie gibt Dir die Stärke ihres, wann immer Ihr Universum zum ankern zu gehen, während Dein Gegenstand im selben Zustand bleibt. Um sie zu aktivieren, platziert Du den finkenden Gegenstand in die "funkelnde Wolke" und drückst auf "Licht". Darauf bleibt Dein Gegenstand im selben Zustand, während sich das Universum um Dich herum verändert. Die "funkelnde Wolke" schwebt im ganzen Empire herum, aber kommt nicht in den Containment hinein bis gibt eine "funkelnde Wolke" in beiden Universen!

## DIE ANZEIGETADEL

(Aufmerksamkeit hier!)



## SCHLÜSSEL

- A. Die grüne/rote Energieanzeige zeigt Deine Kraft an. Du kannst Energie nur verlieren, und mußt sehr vorsam damit umgehen. Aller Kontakt mit Außenwelt ist getrennt. Deine Energie, ebenso wie die mit den Partikeln im Cyclus zu dringen. (Partikelbeschleunigung) Auf diese Partikel kannst Du schreiben.
- B. Die Elektronen-Anzeige zeigt die gleiche Anzeige am unteren Rand zeigt Dir, wann das Universum sich verändert. Die Elektronen in Deiner Anzeige (siehe Elektronen-Anzeige) bestimmen unendliche Masse, wenn sich das Universum verändert; in diesem Zustand kannst Du werden den Raum wecheln, noch Gegenstände manipulieren.
- C. Elektronen-Anzeige: Jeder Doppel-Raum, d.h. jeder Raum und sein Spiegel im negativen Universum, wird nur von einem Elektron dargestellt. In jedem Universum hat es sechszehn Räume, also gibt es sechzehn Elektronen. Diese Räume/Elektronen sind nicht stabil. Wenn Du einen Raum zum erstenmal betrittst, mischst Du sein Elektron in dem Atom rechts unterhalb des Bildschirms. Wenn Du in einem Raum bist, leuchtet das entsprechende Elektron auf. Wenn die beiden Räume in den beiden Universen stabil sind, ist das Elektron grün, wenn Sie beide instabil sind, ist es rot, und wenn einer stabil ist und der andere nicht, ist es blau.
- D. Die Anzeige links stellt den Gegenstand, den Du gerade tragt, in seinem momentanen Zustand dar. Rechts daneben sind drei Lichter:
  - 1) Das oberste Licht ist rot wenn der Gegenstand im falschen Universum ist, grün wenn im richtigen.
  - 2) Das mittlere Licht ist rot wenn Du in einem falschen Raum bist, grün wenn im richtigen.
  - 3) Das unterste Licht ist rot wenn der Gegenstand im falschen Zustand ist (z.B. positiv im negativen Universum, grün wenn im richtigen Zustand).Somit müssen alle drei Lichter grün sein, bevor Du den richtigen Platz des Gegenstandes im Raum finden kannst. Wenn der Gegenstand im richtigen Platz ist, bleiben alle drei Lichter grün, und Du kannst ihn nicht mehr verschieben. Andernfalls werden sie rot.
- E. Wenn alle Räume stabil sind, mußt Du Samlink im negativen Universum aufrufen und besiegen.

## DOUBLE TAKE